



Aplicación de Storytelling en el Desarrollo de la Habilidad de Listening

Aplicación de Storytelling en el Desarrollo de la Habilidad de Listening, en el Aprendizaje del Idioma Inglés en Estudiantes de Nivel Beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia

Elaborado por:

Kermit Juliet Chávez Rodríguez

Especialización en Educación Superior a Distancia

Asesor:

Mg. Astrid Yandira Lemos Rozo

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - ECEDU

Cajicá, marzo, 2019

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Aplicación de Storytelling en el Desarrollo de la Habilidad de Listening, en el Aprendizaje del Idioma Ingles en Estudiantes de Nivel Beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto Aplicado
Línea de investigación	Educación y desarrollo humano cuyos propósitos y objetivos son; comprender la relación entre desarrollo humano y educación. Estudiar la cultura de las instituciones educativas que favorecen el desarrollo humano. Generar nuevo conocimiento sobre pedagogía y aprendizaje para el desarrollo humano. (Lineamientos para trabajos de grado, Unad, 2017, p. 30)
Autores	Kermit Juliet Chávez Rodríguez Cd. 1121839229
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	14 de Julio de 2019
Palabras Claves	Storytelling, Marco Común Europeo de Referencia (MCER), Digital, Nivel A1, Implementación, Habilidad, Listening en Ingles, Aprendizaje. Digital Storytelling.
Descripción	Este documento presenta los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto aplicado bajo la asesoría de la Doctora Astrid Yandira Lemos Rozo, inscrito en la línea de investigación Educación y desarrollo humano de la ECEDU, y que se basó en la metodología de investigación de campo; en donde se tiene como objetivo describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los estudiantes de Nivel Beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos. Se

	<p>logra evidenciar en los estudiantes seleccionados que han logrado desarrollar su habilidad de listening, mediante el reconocimiento de frases básicas con vocabulario familiar sobre sí mismos y sus alrededores; a través de la socialización de las mismas con diseños propios de sus personajes favoritos de video juegos de moda, los cuales se utilizaron como transmisores de la información básica como; expresiones y vocabulario.</p>
<p>Fuentes</p>	<p>Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales:</p> <p>Dr. Roney, R. Craig <i>Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts</i> (1996) https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED405589.pdf</p> <p>Jason Ohler, Corwin Press, (2008) <i>Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity.</i> https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=jmle</p> <p>Robin, B. (2018). <i>The Educational Uses of Digital Storytelling Website</i> University of Houston College of Education http://digitalstorytelling.coe.uh.edu</p> <p>Robin Mello, Wisconsin- Whitewater University (2001). <i>The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences</i> http://www.ijea.org/v2n1/</p>
<p>Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Portada

	<ul style="list-style-type: none"> • RAE Resumen analítico del escrito • Índice general • Índice de tablas y figuras • Introducción • Objetivos • Marco Teórico • Aspectos metodológicos • Resultados • Discusión • Conclusiones y recomendaciones • Referencias • Anexos
<p>Metodología</p>	<p>El desarrollo del proyecto se encuentra dividido en 4 fases principales basado en el método Addie:</p> <p>Fase 1. Diagnóstico Inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación participativa • Reflexión <p>Fase 2. Diseño del Material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digital Storytelling • Pasos para realizar un digital storytelling <p>Fase 3. Implementación del Material</p> <p>Fase 4. Análisis de los resultados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión • Conclusiones y recomendaciones
<p>Conclusiones</p>	<p>Los estudiantes de nivel Beginners del Centro de Idiomas de La Universidad de Los Llanos han logrado desarrollar su habilidad de listening, reconociendo frases básicas con vocabulario familiar sobre sí mismo y sus alrededores; mediante la socialización de las mismas con diseños propios de sus personajes favoritos de video juegos de moda, los cuales se utilizaron como transmisores de la información básica como; expresiones y vocabulario. Luego de presentar su última prueba de salida con énfasis en la habilidad listening y de acuerdo al Marco de Referencia Europeo</p> <p>Se evidencia mayor disposición para escuchar a los demás; ya que se</p>

crean vínculos con sus compañeros al compartir intereses; al estar más atentos a escuchar, se genera un esfuerzo extra por tratar de comprender y lograr comunicarse entre ellos, como se pudo observar en la implementación del material diseñado, (digital storytelling basado en storytelling, formato de noticiero y attention grabbers enfocados en video juegos de moda segmentados para el grupo target.

Respecto a los resultados frente a la prueba y el nivel de aceptación sobre el reto que conlleva la habilidad listening, nivel A1; el grupo target presenta avances para entender expresiones básicas en presentes simple, referente a saludos, información personal, descripción, colores, números, lugares; esto les brinda bases fuertes para alcanzar el nivel A1 y sobre todo les ayudó a desarrollar confianza para asumir los retos que vienen en listening y demás habilidades.

Referencias bibliográficas

Berice Dudley, Australian storytelling (1997), *What is story telling?* <http://www.australianstorytelling.org.au/storytelling-articles/t-z/what-is-storytelling-berice-dudley>

Dr. Roney, R. Craig *Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts* (1996)
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED405589.pdf>

Hernández. R, Fernández C. y Baptista P. (2006) *Metodología de investigación*. Recuperado de
<https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612->

mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf

Jackson, P. (1995). *On the place of narrative in teaching*, (pp. 3-23), in H. McEwan & K. Egan (Eds). *Narrative in teaching, learning, and research*. NY: Teachers College Press

Jani Peterson, Harvard Business Publishing Corporate Learning, 2017 (pp.1) *The science behind the art of storytelling*

<https://www.harvardbusiness.org/the-science-behind-the-art-of-storytelling/>

Jason Ohler, Corwin Press, (2008) *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*.
<https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=jmle>

Robin, B. (2018). *The Educational Uses of Digital Storytelling Website*
University of Houston College of Education
<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>

Robin Mello, Wisconsin- Whitewater University (2001). *The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences*
<http://www.ijea.org/v2n1/>

Índice general

Contenido

1.	Introducción.....	10
2.	Objetivos	12
2.1.	Objetivo general	12
2.2.	Objetivos específicos.....	12
3.	Línea de investigación.....	13
4.	Marco Teórico	14
4.1.	¿Qué es el MCER?	16
4.2.	¿Por qué Storytelling?	19
5.	Aspectos metodológicos.....	21
5.1.	Enfoque de investigación y metodología	21
5.2.	Tipo de Investigación	23
5.3.	Técnicas de investigación.....	24
5.4.	Instrumentos recolección información	25
5.5.	Cronograma de actividades	26
5.6.	Población.....	27
5.7.	Muestra.....	27
6.	Fase Inicial de Diagnostico	29
7.	Fase de Diseño.....	29
7.1.	Pasos.....	31
7.1.1.	Research	33
7.1.2.	Gathering Attention Grabbers	33
7.1.3.	Feel Like Shakespeare!.....	33
7.1.4.	Time to Built!	33
7.1.5.	Action!.....	35
7.1.6.	Get Creative.....	35
7.1.7.	Share it!	35
8.	Fase de Implementación	36
8.1.	Warm up!.....	36
8.2.	Presentación del Material.....	37

8.3. Espacio Para Procesamiento.....	38
9. Resultados	38
10. Discusión.....	40
11. Conclusiones y recomendaciones.....	41
Referencias.....	43
Anexos.....	46

Índice de tablas y figuras

Índice de figuras

Figura 1. <i>What is story telling?</i>	15
Figura 2 <i>Assesment grid English</i>	17
Figura 3 <i>Pasos para crear digital storytelling</i>	22
Figura 4 <i>Método Addie</i>	30
Figura 5 <i>Esquema de diseño</i>	32
Figura 6 <i>Ejemplo imagen utilizada como attention grabber</i>	37
Figura 7 <i>Ejemplo imagen utilizada como attention grabber</i>	39
Figura 8 <i>Ejemplo imagen utilizada como attention grabber</i>	40

1. Introducción

Debido al imparable cambio en el que vive el mundo moderno, en donde aumentan las exigencias por innovar, mejorar y cada vez ser más productivos en menos tiempo, es inevitable que exista una constante búsqueda de alternativas para optimizar la manera en que los seres humanos aprenden. De acuerdo con lo anterior storytelling es una alternativa que se ajusta a este tipo de necesidad.

Storytelling es practicado por la humanidad desde mucho tiempo atrás, aunque no se tiene información exacta de cuando inició, aún sigue formando parte importante de la manera en que se escribe la historia de la especie humana. Una declaración de la National storytelling Network (2017) define a storytelling como una forma de arte antiguo y una forma valiosa de expresión humana, contar historias es el arte interactivo del uso de palabras y acciones para revelar los elementos e imágenes de una historia mientras se fomenta la imaginación del oyente (<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

Según el historiador y filósofo escoses (W.B. Gallie *s.f.*) “una historia describe una secuencia de acciones y experiencias de un cierto número de personajes, ya sean reales o imaginarios. Estos personajes son situaciones representadas que cambian... a las que reaccionarán” Estos cambios, suelen, revelan aspectos ocultos de la situación y los personajes que dan origen a una nueva situación que requiere pensamiento para la acción o ambos. La respuesta a esta situación lleva la historia a su final.

Asimismo, storytelling es visto como el arte en el que una persona transmite un mensaje, verdades, información, conocimiento o sabiduría a una audiencia, a menudo de manera simbólica, de manera entretenida, utilizando cualquier habilidad (musical, artística, creativa) o

accesorios que elija, para la entretenimiento de la audiencia, retención y comprensión del mensaje transmitido. Las historias a veces se cuentan puramente para recrear y deleitar (Berice Dudle, 1997).

En el Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, los estudiantes de nivel beginners tienen una oportunidad para mejorar dificultades que puedan presentar al desarrollar la habilidad de listening, en donde obtendrán en sus primeros niveles, un aprendizaje que puedan aplicar en contexto vivencial; en otras palabras, aplicarlo en su vida diaria, generando un aprendizaje significativo para la vida.

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo mediante un estudio de campo, utilizando la observación participante y aplicado a una muestra específica que busca evidenciar la manera en que storytelling, en especial, digital storytelling ayuda a mejorar la habilidad de listening aplicado a un contexto de los estudiantes de nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos en la ciudad de Villavicencio.

Este proyecto se inicia con una investigación sobre el significado de digital storytelling, pasando a su relación con la educación enfocados en los beneficios y algunos ejemplos exitosos de su aplicación. Asimismo se realiza una caracterización de la muestra con la cual se va a trabajar, a través de un sondeo de percepción y observación; luego pasaremos al diseño e implementación del material (digital storytelling educativo enfocado en motivadores del grupo estudiado) diseñado por el docente a cargo para finalmente realizar un análisis y llegar a las conclusiones.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Diseñar e implementar una herramienta didáctica a través de digital storytelling con el propósito de fortalecer la competencia de listening del idioma inglés, en los estudiantes de nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia

2.2. Objetivos específicos

1. Aplicar un diagnóstico para identificar el nivel de competencia en listening según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) que tiene los estudiantes seleccionados.
2. Diseñar un digital storytelling como material enfocado al desarrollo de la competencia de listening de acuerdo al nivel A1 del Marco Común Europeo (MCER).
3. Implementar el material desarrollado en el 100% del grupo de estudiantes del nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos.
4. Evaluar y analizar los avances en la competencia de listening del grupo muestra basado en el nivel de competencia A1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER), después de la implementación del material de digital storytelling

3. Línea de investigación

Educación y desarrollo humano cuyos propósitos y objetivos son; comprender la relación entre desarrollo humano y educación. Estudiar la cultura de las instituciones educativas que favorecen el desarrollo humano. Generar nuevo conocimiento sobre pedagogía y aprendizaje para el desarrollo humano. (Lineamientos para trabajos de grado, Unad, 2017, p. 30)

4. Marco Teórico

El presente proyecto de investigación aplicado denominado Aplicación de storytelling en el desarrollo de la habilidad de listening, en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel Beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia vinculado a la línea de investigación de educación y desarrollo humano pretende fortalecer la competencia de listening del idioma inglés, en los estudiantes de nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia

A partir de lo anterior, se plantea el desarrollo del siguiente marco teórico, así:

El storytelling es una herramienta que ha demostrado ser útil para el desarrollo de competencias en diferentes medios de aprendizaje El Doctor R. Craig Roney (1996) de la Universidad Wayne State explica por qué a través de la narración se crea el ambiente perfecto para que se dé lugar al aprendizaje.

Contar historias es al tiempo una forma de arte y un medio de comunicación. Como arte, contar historias implica creatividad, esta creatividad se comparte entre el narrador y la audiencia. El narrador crea la línea de la historia y lo entrega oralmente a Los oyentes, que luego crean imágenes mentales y vuelven al narrador con diferentes reacciones. Este resultado modifica la línea de la historia. La reacción, a su vez, genera una selección de palabras por parte del narrador, énfasis en el desarrollo de la trama, y estilo de entrega. Este co-creativo intercambio entre el narrador y la audiencia continúa durante la totalidad de la historia, marcando así la narración como un acto de comunicación. Como comunicación, la narración es interactiva, una negociación inmediata y muy personal entre el narrador y la audiencia en ese momento y en ese lugar, nunca se repetirá precisamente de la misma manera otra vez. Es el resultado co-creativo, interactivo, inmediato y personal; la narración es una de las más poderosas formas de arte / comunicación conocidas por los humanos y también explica por qué posee un gran potencial como herramienta de enseñanza-aprendizaje. (Dr. R. Craig Roney, 1996, p. 3)

Partiendo de la dificultad a la que se enfrentan los estudiantes de la muestra en donde su aprendizaje en los primeros niveles se limitan a conceptos sueltos difíciles de aplicar en su vida

diaria y generando un aprendizaje para el momento; las características de la narración ayudan a contrarrestar los anteriores efectos, ya que fomenta la retención de conocimiento aplicado en contexto; de esta manera lo señala Jason Ohler (2008), “la narración es memorable, si se le pide que repita los conceptos enseñados, incluso horas más tarde, los estudiantes tienen a menudo olvidado el material. Cuando se le pide que repita una historia, por el contrario, el recuerdo del estudiante es mucho mejor”

Sin embargo, ¿cuáles son esas características de la narración que hacen de esta una actividad tan compleja al punto de facilitar la retención de conocimiento? La National Storytelling Network las define en 5 aspectos importantes;



Figura 1. *What is story telling? Diseño propio*
Fuente : Berice Dudley, *Australian storytelling* (1997),

1. Es interactivo, puesto que es un two-way interaction entre el narrador y la audiencia, en donde las diferentes reacciones que pueda tener el público influyen la narración a través del relator, obteniendo como resultado un storytelling.
2. Usa palabras, usa el lenguaje

3. Usa acciones como vocalización, movimiento físico y gestos, otra manera de utilizar el lenguaje
4. Presenta una historia, usa el arte como herramienta de presentación
5. Promueve la imaginación activa de la audiencia, simultáneamente la audiencia se contextualiza usando su imaginación. (National Storytelling Network, USA s.f).

Es importante contextualizar la manera en que va a ser aplicado el storytelling; abajo se presentan los lineamientos sobre los cuales se trabaja a lo largo del desarrollo del proyecto (ver figura 2.). Estos lineamientos están regidos bajo el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

4.1.¿Qué es el MCER?

De acuerdo al European Language Portafolio, el MCER fue creado por el Consejo de Europa y se puede utilizar con todos los idiomas europeos, no solo con el inglés. Sin embargo, para este estudio está enfocado en el idioma inglés (<https://www.coe.int/en/web/portfolio/the-common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching-assessment-cefr->).

El MCER adopta un enfoque orientado a la acción, que describe los resultados del aprendizaje de idiomas en términos de uso del lenguaje. (European Language Portafolio) tiene tres dimensiones principales: las actividades del lenguaje, los dominios en los que ocurren y las competencias que utilizamos cuando nos involucramos en ellas; divide las actividades del lenguaje en cuatro clases: recepción (escuchar y leer), producción (hablada y escrita), interacción

(hablada y escrita) y mediación (traducción e interpretación); proporciona una descripción taxonómica de cuatro dominios de uso del lenguaje (público, personal, educativo, profesional) para cada uno de los cuales especifica ubicaciones, instituciones, personas, objetos, eventos, operaciones y textos. (<https://www.coe.int/en/web/portfolio/the-common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching-assessment-cefr->)

Figura 2 Assesment grid English

		A1	A2	B1
U N D E R S T A N D I N G	Listening	I can recognise familiar words and very basic phrases concerning myself, my family and immediate concrete surroundings when people speak slowly and clearly.	I can understand phrases and the highest frequency vocabulary related to areas of most immediate personal relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local area, employment). I can catch the main point in short, clear, simple messages and announcements.	I can understand the main points of clear standard speech on familiar matters regularly encountered in work, school, leisure, etc. I can understand the main point of many radio or TV programmes on current affairs or topics of personal or professional interest when the delivery is relatively slow and clear.
	Reading	I can understand familiar names, words and very simple sentences, for example on notices and posters or in catalogues.	I can read very short, simple texts. I can find specific, predictable information in simple everyday material such as advertisements, prospectuses, menus and timetables and I can understand short simple personal letters.	I can understand texts that consist mainly of high frequency everyday or job-related language. I can understand the description of events, feelings and wishes in personal letters.
S P E A K I N G	Spoken Interaction	I can interact in a simple way provided the other person is prepared to repeat or rephrase things at a slower rate of speech and help me formulate what I'm trying to say. I can ask and answer simple questions in areas of immediate need or on very familiar topics.	I can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar topics and activities. I can handle very short social exchanges, even though I can't usually understand enough to keep the conversation going myself.	I can deal with most situations likely to arise whilst travelling in an area where the language is spoken. I can enter unprepared into conversation on topics that are familiar, of personal interest or pertinent to everyday life (e.g. family, hobbies, work, travel and current events).
	Spoken Production	I can use simple phrases and sentences to describe where I live and people I know.	I can use a series of phrases and sentences to describe in simple terms my family and other people, living conditions, my educational background and my present or most recent job.	I can connect phrases in a simple way in order to describe experiences and events, my dreams, hopes and ambitions. I can briefly give reasons and explanations for opinions and plans. I can narrate a story or relate the plot of a book or film and describe my reactions.

	A1
Listening	I can recognise familiar words and very basic phrases concerning myself, my family and immediate concrete surroundings when people speak slowly and clearly.

Fuente: (Council of Europe, Common European Framework of Reference for Languages, 2018)

El objetivo que tienen los estudiantes según la referencia tomada es de reconocer palabras familiares y frases muy básicas sobre él/ella mismo(a), su familia y alrededores concretos y cercanos cuando se habla lento y claro.

Por otra parte, en Colombia el desarrollo de todas las habilidades en el idioma inglés en los habitantes del país y en especial las nuevas generaciones, forma parte fundamental en el proceso de desarrollo del país. De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional y su plan de Bilingüismo 2004-2019 se plantea el idioma extranjero inglés como una estrategia para la competitividad. Con la siguiente visión:

Dominio del Inglés como lengua extranjera: dominar una lengua extranjera representa una ventaja comparativa, un atributo de su competencia y competitividad. Convertir esta competencia en una competencia para todos. Es necesario crear estrategias para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés (Ministerio de Educación Nacional, Plan Nacional de Bilingüismo 2004-2019)

Teniendo en cuenta lo anterior, el desarrollo de este proyecto genera un aporte significativo que parte de un mismo objetivo, pero de diferentes perspectivas; en otras palabras, al lograr desarrollar la habilidad de listening a través de storytelling, no se limita a un estudio de una

muestra pequeña, sino a un aporte para el alcance de logros más grandes como los propuestos por el gobierno nacional.

4.2.¿Por qué Storytelling?

Lo maravilloso de aplicar storytelling con niños, es que no importa el material en sí, sino la manera en que se usa. De nada sirve aplicar el paso a paso sin perder detalle de cómo crear cualquier storytelling, si la persona que implementa la estrategia no tiene magia propia. De esta manera lo muestra un estudio realizado por la Doctora Robin Mello, (2001) fundadora del grupo de storytelling de la Universidad Wisconsin- Whitewater, encontró que los participantes expuestos a storytelling expresaron su fascinación por la manera en que se cuenta la historia como parte fundamental de su aceptación. Asimismo, se evidencia el impacto positivo en el aprendizaje generado estudiantes de 4to grado a través de storytelling en al aula; como parte de las conclusiones del estudio, cabe resaltar las siguientes:

Al participar en la narración, los niños en este estudio crearon experiencias transaccionales que aumentaron su conocimiento de sí mismos y de los demás. Lo hicieron reflexionando sobre imágenes y condiciones en historias y vinculándolas con conceptos y paradigmas culturales conocidos. Por lo tanto, la narración de historias debe entenderse como una forma de conocimiento, y como tal, debemos reconocerla por la valiosa herramienta educativa que es... (Robin Mello, 2001 p. 4).

Gracias a lo anterior los niños pudieron generar comentarios como; “Si yo fuera él”, “si yo fuera ella” o “así me sucede a mí”. Pero; ¿por qué sucede eso? cual es la causa para que de manera inevitable las personas que interactúan en un strorytelling cautivador tiendan a relacionarlo con su vida y sus experiencias pasadas. La ciencia brinda respuesta al respecto; de

de acuerdo a un artículo de Harvard Business Publishing Corporate Learning se afirma, que sustancias químicas como el cortisol, la dopamina y la oxitócica se liberan en el cerebro cuando nos cuentan una historia. El cortisol por su parte ayuda a crear recuerdos. La dopamina, ayuda a regular nuestras respuestas emocionales, nos mantiene conectados. Cuando se trata de crear conexiones más profundas con los demás, la oxitócica se asocia con la empatía, un elemento importante para construir, profundizar o mantener buenas relaciones. (Lina Peterson, 2017 p. 1)

De esta manera, si se logra llegar a los sentimientos del grupo target, se puede entonces desarrollar la habilidad de Listening. Por otra parte, Mello, con su estudio buscaba explorar la "función epistemológica" de las historias en las escuelas. Mello está de acuerdo con la afirmación; "Las historias no solo contienen conocimiento, son en sí mismas el conocimiento que queremos que los alumnos posean" propuesta por Jackson (1995 p.5). Al existir interacción entre el narrador y el público se crea conocimiento; facilitando y dando paso así, al verdadero significado de la habilidad de Listening; tal cual como lo asegura Hennings, 1992; "Listening implica recibir y procesar la información, escuchar no es solo oír, es la construcción activa de significado utilizando todas las señales verbales y no verbales que el locutor envía"; al analizar lo anterior, la idea tradicional que algunas personas aún tiene sobre la escucha como habilidad, en donde se limita al receptor con un rol pasivo, pierde peso y obliga a ver la misma como el tema complejo que es.

Como lo afirma Mary Renck Jalongo 1995, si nosotros esperamos que los niños lleguen a ser buenos en Listening, necesitamos mucho más que solo preocuparnos, quejarnos o demandar. Debemos enseñarles a convertirse en active listeners. Es por esto, storytelling una gran herramienta para promover la escucha activa de los estudiantes, ya que existe una constante

interacción entre el locutor y sus participantes; aspecto indispensable para el desarrollo de la habilidad.

Sacando provecho de los beneficios anteriormente mencionados del storytelling se busca desarrollar un material moderno y didáctico para ser aplicado al grupo target; ajustándose así el medio digital como recurso para crear la combinación perfecta y obtener un digital storytelling

La narración digital combina el arte de contar historias con una variedad de multimedia digital, como imágenes, audio y video. Casi todo lo digital, historias reúnen una mezcla gráficos digitales, texto, narración de audio grabada, video y música para presentar información sobre un tema específico. (Robin, 2008)

5. Aspectos metodológicos

5.1. Enfoque de investigación y metodología

Para trabajar con los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, nivel beginners se ha seleccionado un enfoque cualitativo, ya que se busca descubrir y construir la realidad en la que se encuentran las habilidades de listening que manejan los alumnos frente al marco común europeo, teniendo en cuenta el nivel A1; a su vez hacer una reflexión sobre la manera en que storytelling puede modificar y mejorar los resultados.

El desarrollo del proyecto se encuentra dividido en 4 fases principales (ver cronograma de actividades p. 21), las cuales tienen como base el modelo Addie.

Figura 3. Método Addie, imagen tomada de la Universidad de Valencia



1. Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

2. Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

3. Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

4. Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

5. Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. (Universidad de Valencia, 2013)

Teniendo como base el método se definen las siguientes partes para el desarrollo de este proyecto

Fase 1. Diagnóstico Inicial Análisis

- Observación participativa
- Prueba de listening inicial
- Reflexión

Fase 2. Diseño del Material

- Digital Storytelling
- Pasos para realizar un digital storytelling

Fase 3. Desarrollo del Material

- Implementación de los pasos para realizar un digital storytelling

Fase 4. Implementación:

Pasos para la implementación

Fase 5. Evaluación de los resultados:

- Discusión
- Conclusiones y recomendaciones

5.2. Tipo de Investigación

Se toma como metodología; la investigación de campo; en donde se tiene como objetivo describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los estudiantes de Nivel beginners del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos. Mediante la recolección de los datos se provee un mayor entendimiento de los significados y experiencias de las personas. Hernández. R, Fernández C. y Baptista P. (2006. p,19-21) . A su vez la investigación de campo de acuerdo con Fernández-Sampieri (2014, p.9-10) se maneja a través de la observación de los estudiantes o muestra para reconstruir la realidad tal como la observan los estudiantes. De ahí que el investigador observa sin irrumpir, alterar o imponer un punto de vista externo.

5.3. Técnicas de investigación

Se registran respuestas de los participantes al utilizar una o varias herramientas, tales como la observación participante, sondeo de percepción y pruebas; especificadas en el punto 7.1. Estas herramientas generan como producto datos de diferentes tipos: lenguaje escrito, (diario de campo) verbal (sesiones grupales) y no verbal, (observación no participante), conductas observables e imágenes; (observación no participante). Para este proyecto, se brindan como evidencia narrativas basadas en el ambiente natural de los participantes, asimismo mediante la inmersión en el ambiente y mimetización con éste, se captura cualquier detalle expresado y se adquiere un profundo sentido de entendimiento del contexto estudiado, la adquisición de listening como habilidad del idioma ingles en la muestra. (Fernández-Sampieri, 2006, p.108)

Gracias a la observación participante, el docente es capaz de registrar los aspectos necesarios para realizar un diagnóstico, diseñar un plan acción (en este caso un material), implementarlo y finalmente analizar de manera subjetivo por el autor los resultados obtenidos. Según Taylor y Bogdan (1984) “la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el milieu (escenario social, ambiente o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo”.

5.4. Instrumentos recolección información

Teniendo en cuenta la habilidad listening (A1) estipulada en el cuadro de autoevaluación del (Marco común europeo de referencia, Council of Europe) (ver figura 2.) Se realiza un test para determinar el nivel de los estudiantes.

Según López-Roldán y Fachelli (2015), el cuestionario es un instrumento, de técnicas como la encuesta, en donde las preguntas que lo componen aparecen enunciadas sistemática y ordenadamente. Además, las respuestas son consignadas mediante un sistema establecido de registro sencillo (p.17).

Los instrumentos de recolección de información son cuestionario, a través de un formulario google drive, en donde los estudiantes manifiestan su seguridad frente a las competencias de la habilidad listening de nivel (A1) en el idioma Ingles. Inicialmente se realiza uno antes de la ejecución del proyecto y otra al finalizar el mismo; con el fin de verificar el alcance de los logros de manera interpersonal en los participantes.

Por otra parte, también se crea una diario de campo (Ver anexo D) en donde se evidencie un registro de la observación realizada por el docente, en donde de manera subjetiva, se registren aspectos relevantes para la investigación y la implementación de storytelling como estímulo para el desarrollo de la competencia de listening en la población target.

5.5.Cronograma de actividades

Actividad # de semana	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Observación participativa inicial por parte del docente	■											
Prueba de listening antes del diseño y implementación de digital storytelling		■										
Reflexión sobre resultados		■										
Inicio con storytelling en el aula			■									
Segundo Storytelling				■								
Tercer storytelling					■							
Test de listening						■						
Actualización de diario de campo							■					
Análisis de los resultados										■		
Sondeo de percepción final												■

5.6.Población

El Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, ubicado en la ciudad de Villavicencio, Meta, Colombia; esta población está conformada por grupos de estudiantes discriminados por Niveles y edades que van desde Pre beginners, A1 hasta C1 de acuerdo al Marco Europeo de Referencia en la Lengua Extranjera Ingles. Cuenta con una totalidad de 900 estudiantes, 130 docentes, 50 personas como personal administrativo. (Datos aproximados, suministrados por registro y control del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, 2019)

5.7.Muestra

A través de una muestra homogénea, un grupo de estudiantes que poseen características similares de edad, nivel de inglés, localización, nivel educativo, culturales. Trece (13) estudiantes del curso beginners A de inglés, del Centro de Idiomas de la Universidad de los Llanos, Villavicencio, Meta, Colombia; consta de 4 niñas entre 7 y 8 años y 9 niños entre 7 y 8 años. Los estudiantes son pertenecientes a la facultad de ciencias humanas de la educación, adjuntos al programa de curso libre de idiomas, bajo el docente Kermit Juliet Chavez Rodriguez, con una intensidad horaria de trabajo presencial de 3 horas, efectuada los viernes en un horario de 3:00 pm a 6:00 pm, para una intensidad horaria total de 48 horas por periodo académico. Este curso tiene como objetivo desarrollar competencias de listening, writing, speaking and reading.

Descripción de fortalezas y debilidades cognitivas (saber) de los estudiantes para el desarrollo del curso. *Tomado de informe cualitativo del Centro de Idiomas de La Universidad de Los Llanos.*

Fortalezas:

Se esfuerzan por comprender las instrucciones en Inglés, pocos estudiantes cuentan con las bases necesarias para el desarrollo de los temas propuestos en el curso.

Debilidades: Se les dificulta entender instrucciones básicas en Inglés, algunos desconocen el abecedario, algunos tienen pocas bases en Inglés.

Descripción de fortalezas y debilidades praxiológicas (hacer) de los estudiantes para el desarrollo del curso

Fortalezas; motivación, realizan actividades, participan en las actividades propuestas.

Debilidades: Algunos estudiantes se toman mucho tiempo en desarrollar actividades en clase, en ocasiones los estudiantes no traen sus materiales para clase.

Descripción de fortalezas y debilidades actitudinales (ser) de los estudiantes para el desarrollo del curso

Fortalezas: Interés, motivación, el grupo en general presenta una actitud positiva frente a la clase y las actividades propuestas,

Debilidades: En varias ocasiones unos pocos fomentan indisciplina lo cual afecta el desarrollo de la clase.

Descripción de fortalezas y debilidades comunicativas (expresión oral, escrita) de los estudiantes para el desarrollo del curso

Fortalezas: Unos pocos estudiantes cuentan con buenas bases en el Idioma, son capaces de producir de manera escrita vocabulario básico visto en las clases.

Debilidades Se muestran poco seguros frente a cualquier práctica de speaking.

6. Fase Inicial de Diagnostico

En este momento se realiza un diagnóstico inicial para determinar el nivel de listening como habilidad de la lengua extranjera Ingles, de acuerdo con el nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Este primer paso consta de 2 acciones; una observación participativa (ver anexo D) como medio para definir los aspectos relevantes frente a la habilidad del grupo target, seguido de un test de ingreso (ver anexo A) con el fin de recolectar información necesaria para diseñar el digital storytelling que mejor se ajuste al caso estudiado.

7. Fase de Diseño

Con el fin de brindar una experiencia enriquecedora y acorde con las exigencias de las nuevas generaciones, en donde la tecnología forma parte fundamental del diario vivir; para este proyecto se seleccionó la creación de un digital storytelling basado en las habilidades requeridas para nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) y los motivadores propios del grupo estudiado. Como base para el diseño se toma el sistema de 8 pasos estructurado por Samantha Mora para Houston University en el área de educación.

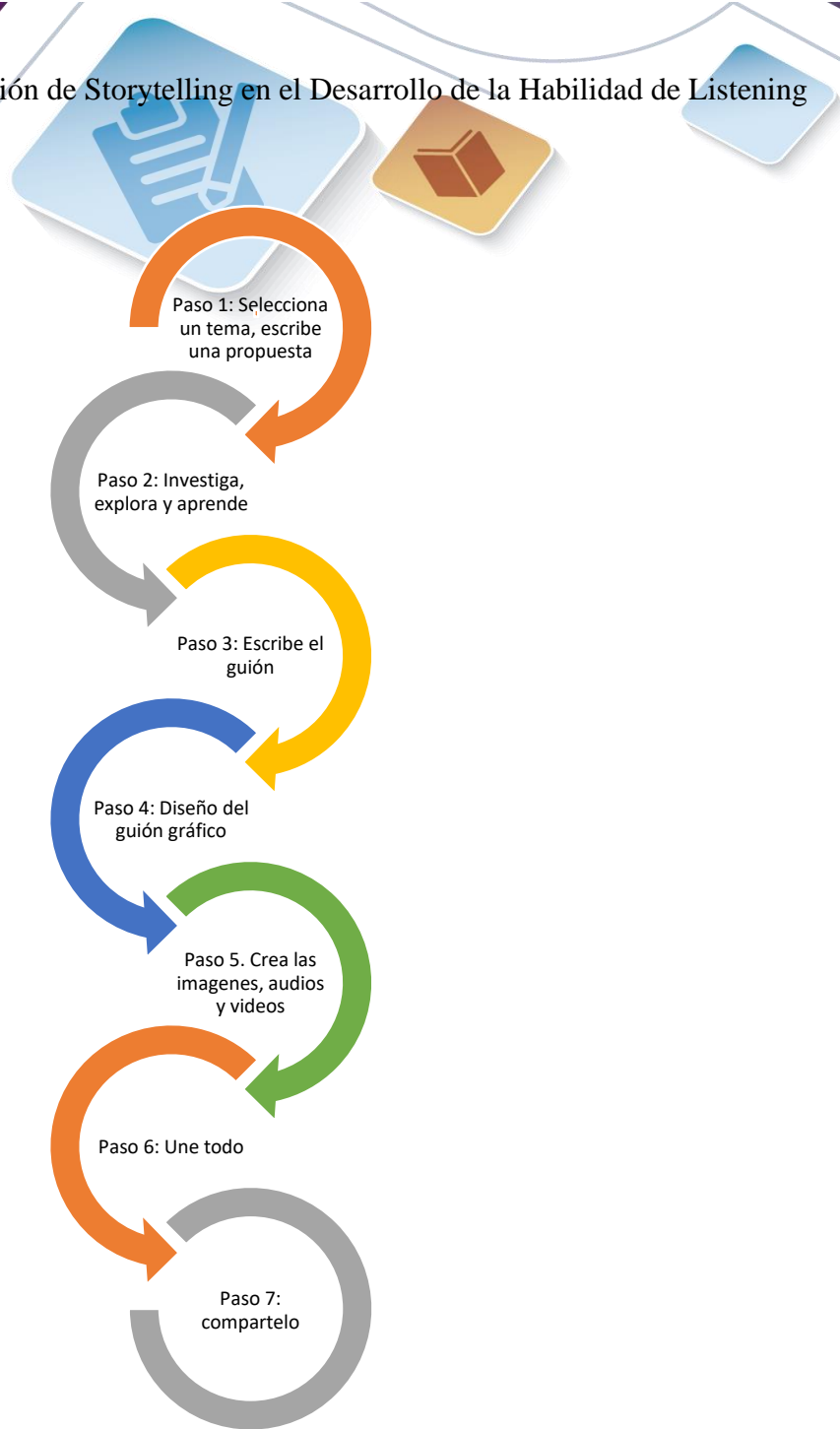


Figura 4. Paso a paso para realizar un Digital Storytelling Diseño propio

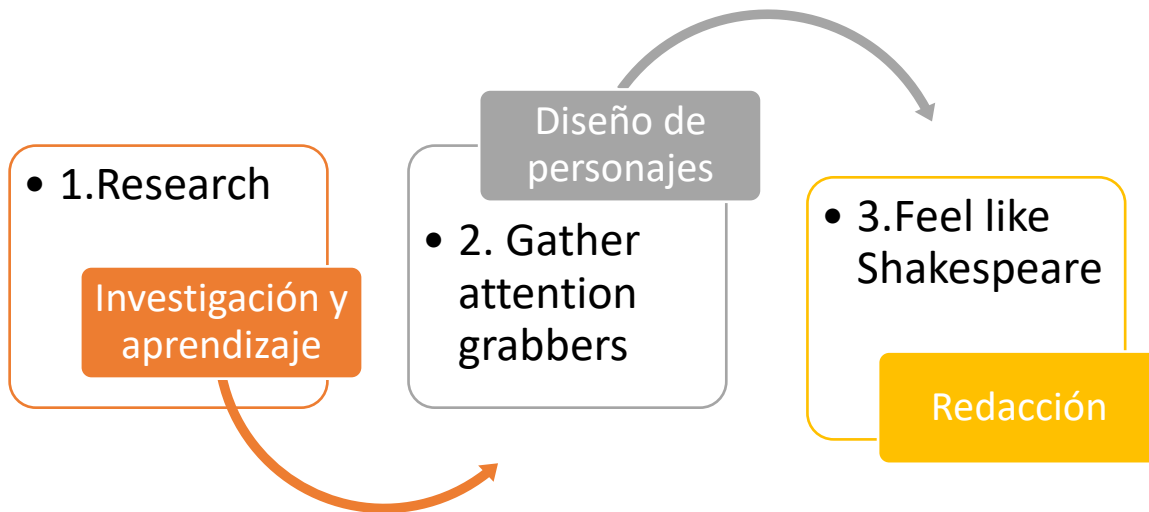
Fuente: *8 steps to create digital Storytelling* by Samantha Morra

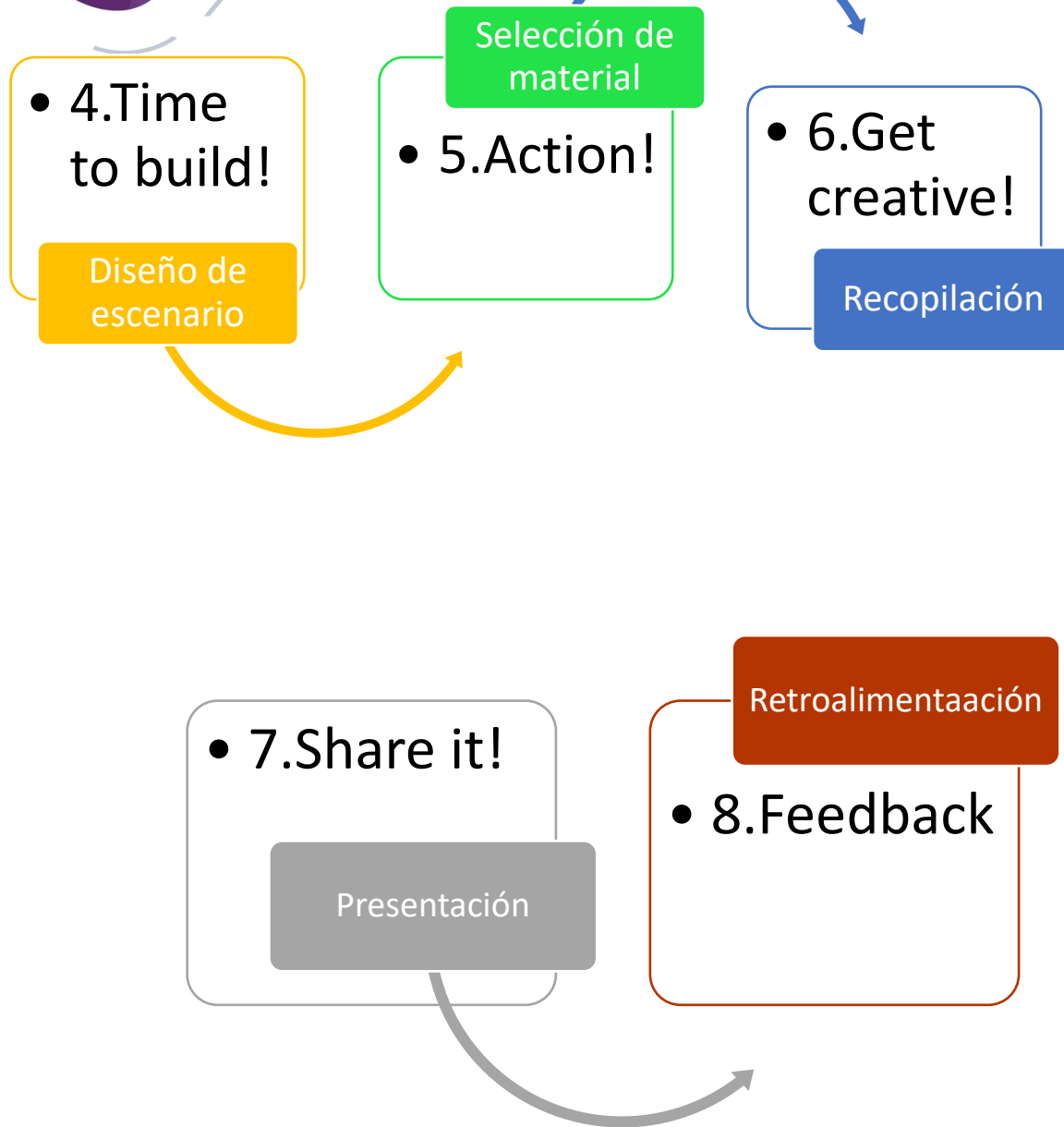
Paso 8: Retroalimentación y reflexión

7.1.Pasos

Teniendo en cuenta el modelo anterior se define un híbrido creado por autor de este proyecto; en donde no se limite a abarcar los pasos básicos para el diseño de un digital storytelling. Además, se involucra a los participantes como parte del proceso de creación de la historia, generando mayor apego y familiaridad por parte de los estudiantes hacia el material desarrollado. Este esquema se conforma por 8 pasos.

Figura 5: *Esquema de diseño*





7.1.1. Research

Investigar y aprender sobre 2 o 3 video juegos de moda entre las edades que manejan los participantes, con el fin de tener una gama amplia de personajes para luego seleccionar y utilizar durante el desarrollo del digital storytelling.

7.1.2. Gathering Attention Grabbers

Diseño de personajes; este paso se considera primordial y se encuentra a cargo de los estudiantes, cada participante debe dibujar en una hoja en blanco su personaje favorito, teniendo en cuenta los juego seleccionados. Estos dibujos luego serán digitalizados y posteriormente usados en la creación del digital storytelling como attention grabbers o señuelo.

7.1.3. Feel Like Shakespeare!

Redacción; en esta fase se busca realizar el borrador del guion, en donde se hace énfasis en utilizar lenguaje de acuerdo al nivel del idioma a obtener; asimismo incluir expresiones características de los personajes.

7.1.4. Time to Built!

Diseño de escenario gráfico, en este paso se selecciona el escenario donde se desarrolla la historia (selva, ciudad, casa, cine, etc.) para eso, es necesario definir la plataforma virtual o herramienta con la que se va a trabajar (powtoon, power point, slideshare, etc) una vez se tenga la herramienta, se realiza el bosquejo, donde posteriormente se plasman los personajes y la trama. Se toma como medio para cautivar a los participantes el formato de noticiero; como lo menciona

Bill Parks, en "Basics News Writing" 2009 la estructura del noticiero consta de los siguientes elementos:

Que quiero decir ¿Dónde lo pongo?

1. Tema central. Su trabajo es escribir una pista breve, contundente e informativa para atraer lectores que hayan crecido acostumbrados al periodismo de "sonido" de la televisión.
2. Material que explica y amplifica el tema central. Contestar ¿Por qué escribo esto y por qué creo que el lector debería leerlo?
3. Argumentos base necesarios.
4. Material secundario.
5. Narrativa. Sepa lo que quiere decir. Solo dígalos. No empiece diciendo algo más que usted piensa conducirá a lo que quiere decir.
6. Transiciones. Cada párrafo de su historia debe fluir naturalmente del anterior.
7. Citas. Las citas permiten que sus fuentes "hablen" al lector, dando un impacto personal que usted no puede obtener de otra manera.
8. Fin. Un buen final da una sensación de "redondeo" a una historia, especialmente si el final hace referencia a la información en el tema central.

Asimismo la autora Melina Kolk (2016) afirma que los estudiantes han crecido viendo televisión y en ocasiones pasan el mismo tiempo que duran en la escuela. Al utilizar el noticiero como formato de un digital storytelling.

7.1.5. Action!

Selección del material audiovisual, en este momento se toman los dibujos desarrollados por cada participante sobre los personajes de los video juegos seleccionados para ser digitalizados mediante un escáner u otra herramienta similar; una vez se cuente con este material digital, se procede a realizar grabación de audio, sonidos y videos necesarios para las diferentes partes del digital storytelling.

7.1.6. Get Creative

En esta etapa se recopila el trabajo de todos los pasos anteriores, es aquí donde la creatividad debe brillar y dominar; se ubican las imágenes, audios y videos en el escenario, teniendo presente el guion de la narración. Cabe resaltar que cada detalle cuenta, una falla técnica afecta directamente la percepción del mensaje y por ende el alcance de los objetivos del storytelling.

7.1.7. Share it!

Se presenta el producto al grupo o público para el cual fue diseñado. Como creador debe realizar una observación no participativa durante la implementación en donde se tome nota sobre los siguientes puntos:

1. Reacción verbal por parte de los participantes durante el storytelling
2. Expresiones faciales y corporales a lo largo de la narración
3. Manifestaciones de distracción
4. Feedback

¿Cómo se puede saber que salió bien? ¿Se debe cambiar o mejorar el producto? Justo apenas termine la presentación del material, es necesaria una retroalimentación, por ejemplo, de manera

anónima o grupal los participantes pueden dejar saber lo que más les gusta y lo que no sobre el storytelling; esto ayuda al docente a crear un material de mayor calidad y que asegure el cumplimiento de los objetivos académicos propuestos.

8. Fase de Implementación

Se aplica una prueba diagnóstica (Ver anexo A.) para identificar el nivel de habilidad en listening que poseen los estudiantes antes y después de implementar storytelling como estrategia, asimismo se aplica un sondeo de percepción (ver figura 3.) a través de un formulario google drive, en donde los estudiantes manifiestan su seguridad frente a las competencias de listening como habilidad de nivel (A1) el idioma Inglés.

Para hacer trazabilidad con el cronograma, tenemos el primer ejercicio como parte de aplicación de storytelling en la muestra, se toma un video (ver anexo C.) escrito por Pia Ranada, animado por Nico Villarete y narrado por Leona Calderon; en donde se presenta un storytelling en Inglés sobre el calentamiento global; ante el cual los estudiantes se manifiestan receptivos; como producto se les pide identificar al menos 5 palabras en inglés con su significado en español y correcta pronunciación.

De acuerdo a las actividades programadas; se procede con la implementación del digital storytelling; para lo cual se tienen en cuenta los siguientes pasos:

8.1. Warm up!

Con el fin de crear bases sólidas que ayuden a comprender e interiorizar mejor el material que se presenta; es necesaria una introducción de manera enérgica por parte del docente que despierte el interés por ampliar el tema en los estudiantes; este interés es indispensable, ya que

siempre que una persona intenta comprender algo necesita activar una idea o conocimiento previo que le sirva para organizar esa situación y darle sentido (Evelyn de León, 2014). Para este caso particular, la lección presentada por el docente es expresiones básicas para saludar, preguntar origen, entre otras utilizando presente simple. Con ayuda de títeres le pregunta a cada uno de los participantes ¿cómo está? Asimismo, menciona de manera superficial personajes de los video juegos que participaran en el digital storytelling.

8.2. Presentación del Material.

Después de una corta pero emocionante apertura se procede a compartir el video; el cual, fue creado teniendo en cuenta los pasos registrados en este documento en la fase de diseño con la herramienta powtoon. (ver anexo B, F y G)

Figura 6. Muestra del material desarrollado



8.3. Espacio Para Procesamiento

Una vez se termine la proyección del material, se brinda un espacio entre 5 a 10 minutos para que exista un intercambio de ideas y emociones entre los estudiantes. Este momento determina si se genera un vínculo emocional entre los participantes y la historia; teniendo en cuenta que las historias contienen personajes con dibujos hechos por ellos, los cuales tienen el poder de generar un fuerte impacto al crear sensaciones; ejemplo de lo anterior está en la manera en que películas famosas han hecho modificar la manera de actuar de la humanidad. Esto puede verse reflejado en el análisis realizado por Ian Battered del UX Collective en la India, que habla sobre estos resultados. La película El Club de la Pelea (1999), la cual, inspiró la aparición de clubes de lucha de la vida real en todo el mundo o Super Size Me (2004), coincidieron en que McDonald's eliminó la opción "super-size" de su menú <https://uxdesign.cc/the-power-of-emotional-storytelling-dda2831b0b87> Este es el efecto que se busca con la implementación del digital storytelling diseñado.

9. Resultados

Después de registrar la percepción inicial del grupo, se encuentra que ningún estudiante contestó "SI"; los participantes manifiestan en la discusión en grupo realizada para socializar el proyecto, que no se sintieron seguros de sus habilidades en listening y por eso decidieron irse por un "NO" o un "A VECES"

En cuanto a la prueba realizada (diseñada por Cambridge Assesment English), Los estudiantes no lograron entender las instrucciones dadas en la práctica, por esto ninguno pudo desarrollarla, aseguran que no entienden lo que están diciendo.

Luego de implementar el material diseñado para el grupo, teniendo en cuenta el nuevo método ajustado por el autor, en donde se caracteriza por contener imágenes a semejanza de attention grabbers basados en los video juegos Minecraft y Fortnite. (Ver figuras 6,7 y 8). Los participantes no dejan pasar tiempo para dejar saber la impresión que les causó el digital storytelling; es evidente con su mirada la conexión que se generó entre el público y la historia; fue un poco difícil lograr silencio en el aula después de la presentación; entre los estudiantes surgió un tema de conversación sobre el cual todos eran masters.

Figura 6. Ejemplo de imagen utilizada como attention grabber

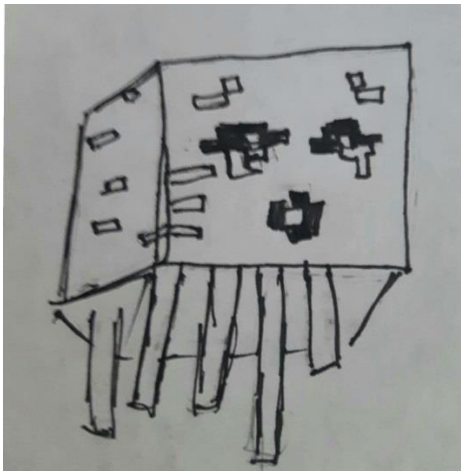


Figura 7. Ejemplo imagen utilizada como attention grabber



Figura 8. Ejemplo imagen utilizada como attention grabber



10. Discusión

Los estudiantes venían acostumbrados a un ritmo académico que giraba alrededor de un libro, con estructuras gramaticales y ejercicios muy predecibles que no estimulan la creatividad de los niños, basando su formación en un método poco flexible y monótono. Gracias a la

implementación del storytelling en el aula, en especial el formato digital diseñado con sus dibujos; los estudiantes experimentaron un cambio significativo de interés y atención frente a las temáticas presentadas.

Los participantes en la aplicación de proyecto necesitaban un cambio en la rutina, que les quitara el sentimiento de frustración al no evidenciar avances significativos en listening; estaban resignados a no entender cuando se enfrentaban a la escucha de la lengua extranjera. Cuán importante es la innovación en el aula; en estos días las nuevas generaciones exigen cambios y mejoras constantes.

11. Conclusiones y recomendaciones

Los estudiantes de nivel Beginners del Centro de Idiomas de La Universidad de Los Llanos han logrado desarrollar su habilidad de listening, reconociendo frases básicas con vocabulario familiar sobre sí mismo y sus alrededores; mediante la socialización de las mismas con diseños propios de sus personajes favoritos de video juegos de moda, los cuales se utilizaron como transmisores de la información básica como; expresiones y vocabulario. Luego de presentar su última prueba de salida con énfasis en la habilidad listening y de acuerdo al Marco de Referencia Europeo; se evidencia mayor disposición para escuchar a los demás; ya que se crean vínculos con sus compañeros al compartir intereses; al estar más atentos a escuchar, se genera un esfuerzo extra por tratar de comprender y lograr comunicarse entre ellos, como se pudo observar en la implementación del material diseñado, (digital storytelling basado en storytelling, formato de noticiero y attention grabbers enfocados en video juegos de moda segmentados para el grupo target.

Respecto a los resultados frente a la prueba y el nivel de aceptación sobre el reto que conlleva la habilidad listening, nivel A1; el grupo target presenta avances para entender expresiones básicas en presente simple, referente a saludos, información personal, descripción, colores, números, lugares; esto les brinda bases fuertes para alcanzar el nivel A1 y sobre todo les ayuda a desarrollar confianza para asumir los retos que vienen en la misma y demás habilidades.

Se puede concluir, que los resultados obtenidos están estrictamente ligados a la manera en que el docente presenta y utiliza el material diseñado. Para este caso se intentó presentar el material diseñado (Ver anexo F,G) en 3 oportunidades con diferentes conductores y los resultados fueron totalmente diferentes.

Sin embargo, a pesar de observar avances significativos en el desarrollo de la habilidad de listening de acuerdo al nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia. La implementación de este proyecto tiene su talón de Aquiles; el tiempo de diseño invertido por parte del docente a cargo es considerable; en total para cada digital storytelling diseñada e implementada para este trabajo se tomó una semana de trabajo con 5 horas diarias, teniendo en cuenta lo anterior, un docente promedio no cuenta con el tiempo para el desarrollo de un material que tiene 4 minutos de duración en el aula; asimismo el desarrollo de este tipo de materiales requiere habilidad media en herramientas online.

Aunque la respuesta frente a la presentación del nuevo material parece haber sido positiva; se debe hacer énfasis en el resultado con respecto a la habilidad de listening de acuerdo al nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia.

Referencias

Bruner J. (1990) *Acts of meaning*, Harvard University Press (p.p 8) Recuperado de

https://mf.media.mit.edu/courses/2006/mas845/readings/files/bruner_Acts.pdf

Council of Europe, (2018) *Common European Framework of Reference for Languages:*

Learning, teaching, assessment (CEFR) Recuperado de

<https://www.coe.int/en/web/portfolio/the-common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching-assessment-cefr->

Dudley, B. (1997). *Australian storytelling: What is story telling?* Australia.: Recuperado de

<http://www.australianstorytelling.org.au/storytelling-articles/t-z/what-is-storytelling-berice-dudley>

Hernández. R, Fernández C. y Baptista P. (2006) *Metodología de investigación*. Recuperado de

https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf

Jackson, P. (1995). *On the place of narrative in teaching*, (pp. 3-23), in H. McEwan & K. Egan

(Eds). *Narrative in teaching, learning, and research*. NY: Teachers College Press

Jalonjo R. (1995) *Promoting Active Listening in the Classroom* [Mensaje en un Blog].

Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00094056.1995.10522637>

Kolk M. (2016) *Six Ways to implement Digital Storytelling* [Mensaje en un Blog]. Recuperado de

<https://creativeeducator.tech4learning.com/2016/articles/six-ways-to-implement-digital-storytelling>

Mello R. (2001). *The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences*. International

Journal of Education and the arts. 2 (1), 1-10. Recuperado de <http://www.ijea.org/v2n1/>

Ministerio Nacional de Educación, (2004-2019) *Plan de Bilingüismo* Recuperado de

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

[132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-132560_recurso_pdf_programa_nacional_bilinguismo.pdf)

National storytelling network USA (2017), *What is storytelling?*

<https://storynet.org/what-is-storytelling/>

Ohler J. (2008) *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Corwin Press. Recuperado de

<https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=jmle>

Parks B, (2009) *The gatekeeper*. En Park B. *Basic News Writing* (pp.1-6) Recuperado de

<https://www.ohlone.edu/sites/default/files/documents/imported/basicnewswriting.pdf>

Peterson P. (2017) Harvard Business Publishing Corporate Learning *The science behind the art of storytelling* (pp.1) Recuperado de [https://www.harvardbusiness.org/the-science-](https://www.harvardbusiness.org/the-science-behind-the-art-of-storytelling/)

[behind-the-art-of-storytelling/](https://www.harvardbusiness.org/the-science-behind-the-art-of-storytelling/)

Robin, B. (2018). *Uses of Digital Storytelling Website*. Houston. The Educational. Recuperado de

<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>

Roney, R. (1996) *Storytelling in the Classroom: Some Theoretical Thoughts* Recuperado de

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED405589.pdf>

Universitat Id Valencia (2013). *Entornos virtuales de formación*. Valencia. Recuperado de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?7>

Anexos

Anexo A. Prueba de listening nivel A1 por Cambridge Assesment English

https://assets.cambridgeenglish.org/activities-for-children/s-1-03-storyline-output/story_html5.html?lms=1

Anexo B. Video storytelling <https://www.youtube.com/watch?v=roTTGMUaYWs&rel=0>

Anexo C. Video storytelling <https://www.youtube.com/watch?v=Sv7OHfpIRfU>

Anexo D. Sondeo de percepción aplicado a los estudiantes.

Sondeo de percepción Inicial

Sondeo de percepción sobre su habilidad de listening en Ingles basados en A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas

¿Se considera capaz de entender cuando escucha a alguien hablando en Ingles sobre usted, su familia o sus alrededores? 1 punto

- SI
- NO
- ALGUNAS VECES

ENVIAR

Sondeo de percepción final

Sondeo de percepción sobre su habilidad de listening en Ingles basados en A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas

¿Se considera capaz de entender cuando escucha a alguien hablando en Ingles sobre usted, su familia o sus alrededores? 1 punto

- SI
- NO
- ALGUNAS VECES

ENVIAR

Anexo E. Formato de observación

DIARIO DE CAMPO PRIMER MOMENTO		
Observación Participativa en el aula.		
Nombre del observador: <i>Kermit Juliet Chavez Rodriguez</i>		
Fecha: <i>viernes 22 de febrero de 2019</i>		
Lugar: <i>Centro de Idiomas de la Universidad de Los Llanos sede La Grama</i>		
Tema: <i>RECONOCIMIENTO INICIAL (RESPUESTA FRENTE A LISTENING)</i>		
Objetivo: <i>Realizar un primer acercamiento</i>		
RESPUESTA FRENTE A LISTENING	DESCRIPCIÓN OBJETIVA	REFLEXIÓN
Listening (teacher and short listening exercises A1 level)		

<p>1. Reacción del grupo en general cuando se dan instrucciones sencillas en Ingles (Stand up, be quiet please, what time is it? entre otras)</p>		
<p>2. Formas de manifestación de comprensión que presenta el grupo frente a listening</p>		
<p>3. Seguridad frente a la comprensión de ejercicios con listening</p>		
<p>4. Teniendo en cuenta el nivel A1 en la habilidad de listening del marco común de referencia MCER</p>		
<p>5. ¿Cómo considera que aprende más fácil?</p>		
<p>6. ¿Qué hace en su tiempo libre para entretenerse?</p>		

Docente observador: _____

Anexo F. Ejemplo de formato para la creación de noticiero

TEMA CENTRAL	FACTS ABOUT EARTH
<p>¿Por qué escribo esto y por qué</p> <p>Creo que el lector debería leerlo?</p> <p>ARGUMENTOS</p> <p>NARRATIVA</p> <p>CITAS</p> <p>FIN</p>	<p>Con el fin de crear un informe simple de entender con factores culturales relevantes sobre el planeta tierra que se puedan comunicar utilizando expresiones básicas en ingles teniendo en cuenta el nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia, de esta manera el público puede familiarizarse con las expresiones y desarrollar su habilidad de listening</p> <p>Creeper: Good morning everyone, This is Creeper from minecraft, today I will be talking about OUR PLANET EARTH, OUR PLANET EARTH..</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Did you know, Earth is the third planet from the sun? <p>Well, Yes, It is!</p> <p>#1 is Mercury</p> <p>#2 is Venus</p> <p>#3 is Earth</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Do you know how much water is on the Earth? <p>OMG!</p> <p>There is MORE... water than land in the planet earth</p> <p>MORE WATER OOOOHHHHH!</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. The Earth is really old! Like your grand mother old oldIt is 4.5 billion years 4. Did you know the moon is orbiting the planet Earth? <p>Uhhh it is like The moon is going on circles around the earth.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Earth is home sweet home to millions of species of life <p>Earth is your home.</p> <p>Wow it is awesome, how interesting is our home earth. Now you are full of knowledge kiddos</p> <p>SEE YOU NEXT TIME!</p> <hr/> <p>Take care of your home...</p>

Anexo G. Link del noticiero <https://www.powtoon.com/online-presentation/d2Fppk6wl4h/?mode=movie#/>